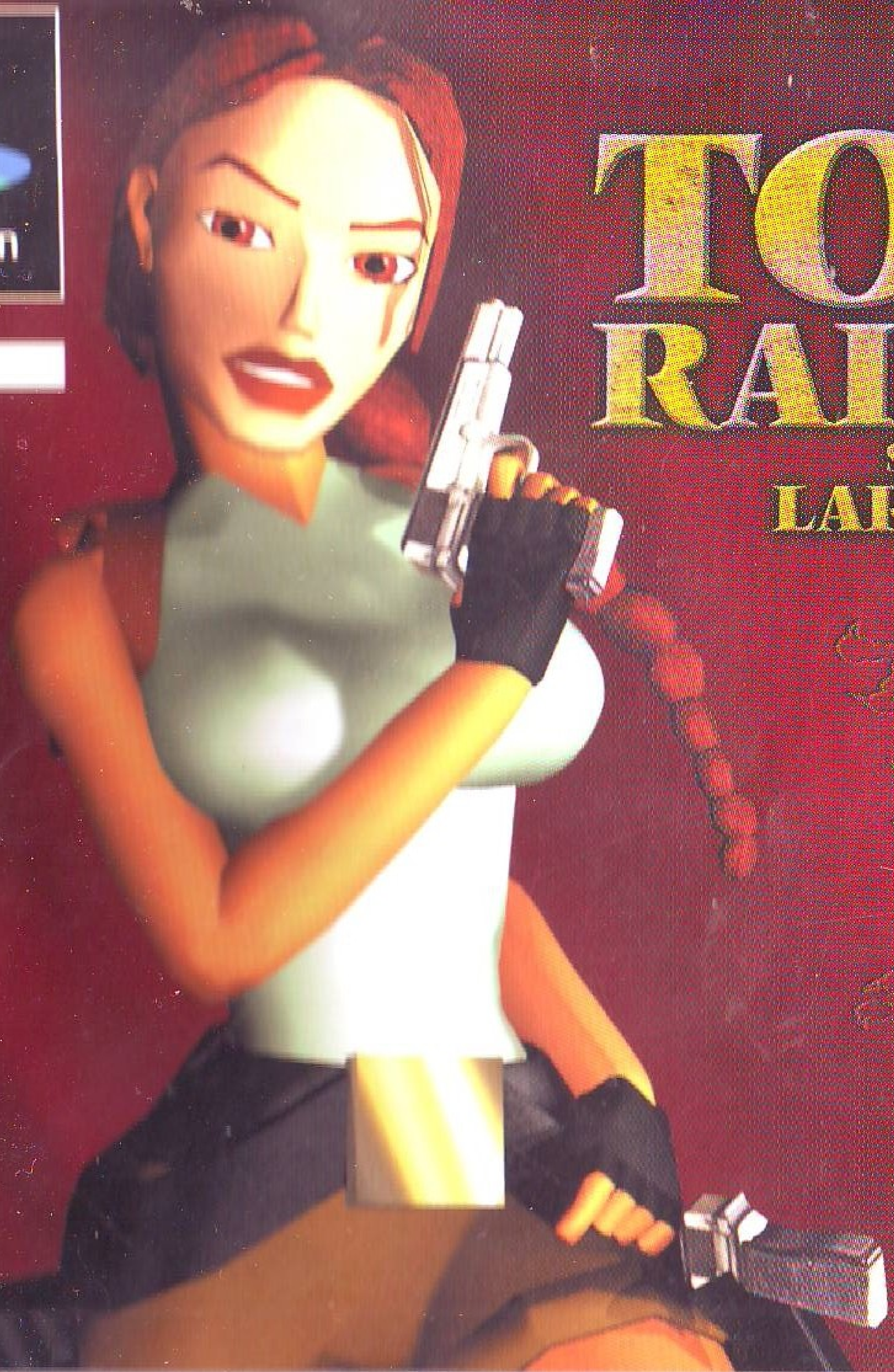
PlayStation

PAL



TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

CORE

EIDOS
INTERACTIVE

PlayStation®
PLATINUM

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

© & ™ 1997 Core Design Limited. All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Eidos Interactive Limited. Developed by Core Design Limited.

1 Player

Memory Card 1 block

SLES-00718

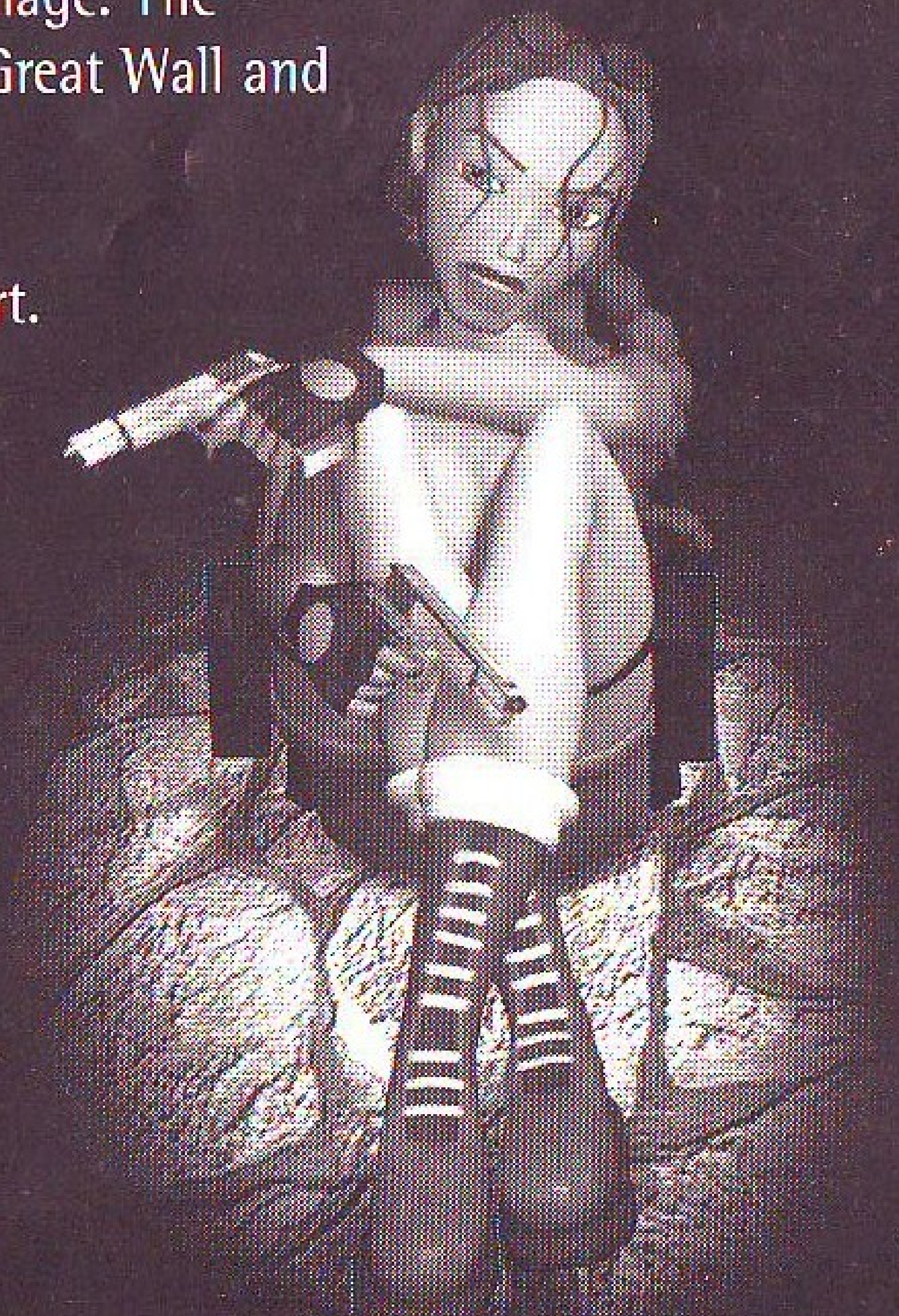
Introduction

Legend has it that when you drive the dagger of Xian into your heart, you acquire the power of the dragon. Literally.

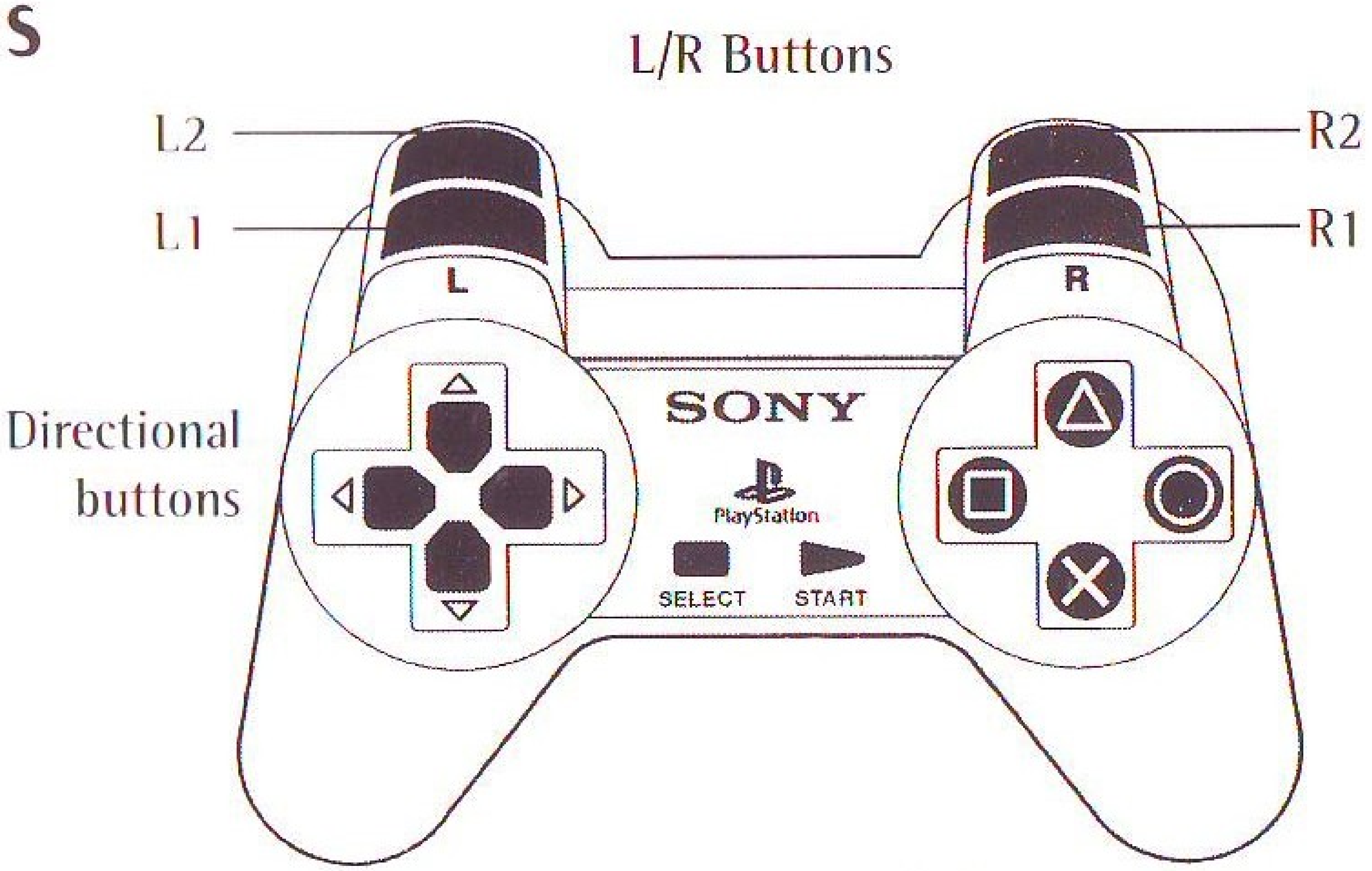
In Ancient China, the Emperor was the holder of this power and with his army alongside him, he was a force to be reckoned with. Thus he staked claim to the vast lands that are China.
His final battle however ended in defeat. While people fell into submission all around him, the Warrior monks of Tibet would not relent and courageously fought against his evil. Knowing the power of the dagger, they succeeded in removing it from the Dragon Emperor's heart – reducing him and his army to carnage. The dagger was returned to its resting place within The Great Wall and locked up for all time...

Now three parties hold the dagger close to their heart. And all for entirely different reasons.

Lara, forever the adventurer, is one of these. On her travels, she will encounter the other two...



In-Game Controls



Directional Buttons

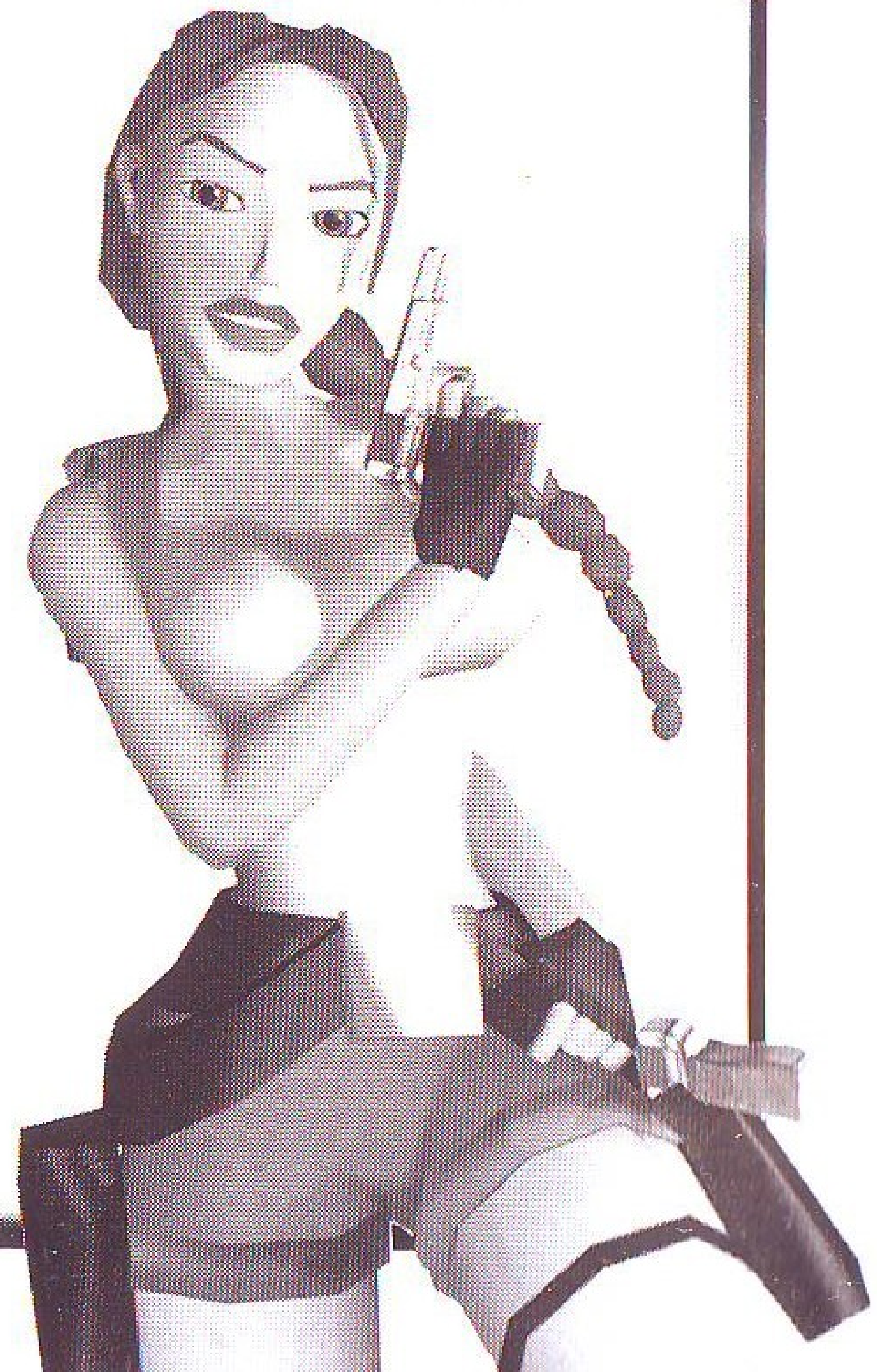
Up	Run Forward
Down	Jump Back
Right	Turn Right
Left	Turn Left
✖	Action
■	Jump
▲	Draw Weapon
●	Roll
R1 Button	Walk
R2 Button	Side Step
L1 Button	Look
L2 Button	Get/Throw Flare
START Button	Pause / Unpause
SELECT Button	Displays Menu Rings

Menu Ring Controls

Use Up and Down on the Directional buttons and ✖ Button to select throughout all menus. The START or ✖ Buttons also quits FMV.

Use Left and Right on the Directional buttons to toggle through individual category options.

Use the ▲ Button within the Menu screens to take you back to the previous screen until you arrive back at the Title Screen.



Starting The Game

It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory cards once the power has been turned on.

Following a short introductory FMV sequence you will be presented with the:

Passport - main game options

The passport allows you to start a new game, load a previously saved game or quit.
Press Action (✖ Button) and the passport will flip open.
Pressing Left and Right flips you through the pages of the passport.
The first page allows you to choose and load a previous save game.
The middle pages will start a new game.
The last page of the passport quits the game (In-game option only).

Polaroid - Lara's home

Choose the Polaroid to access the interactive training level. Lara will explain how the game controls work.

To exit the Assault Course press the SELECT Button and use the exit options within the passport.

Sunglasses

This option allows you to re-centre the game screen on your TV.
Use the directional buttons and press the ✖ Button to select.

Personal Stereo - sound effects and music

Press Action on the Personal Stereo, and you will be presented with two bars, the top bar sets music volume, the lower bar sets sound effects volume.
Press Up and Down to toggle between sound and music
Press Left and Right to adjust volume.

Controller - control configuration

Use Right and Left to scroll through the three pre-set control configurations, and press Action (✖ Button) to select the one you want.

Actions
Moving

Running
Pressing Up moves Lara forward at a running pace
Pressing Down makes Lara jump back a short distance.
Pressing Left or Right turns Lara Left or Right.

Walking
By pressing the Walk button (R1) in conjunction with the Directional buttons, Lara can carefully walk forwards or backwards. Whilst the Walk button (R1) is held down, Lara will not fall off any edge - if you walk up to an edge Lara will automatically stop.

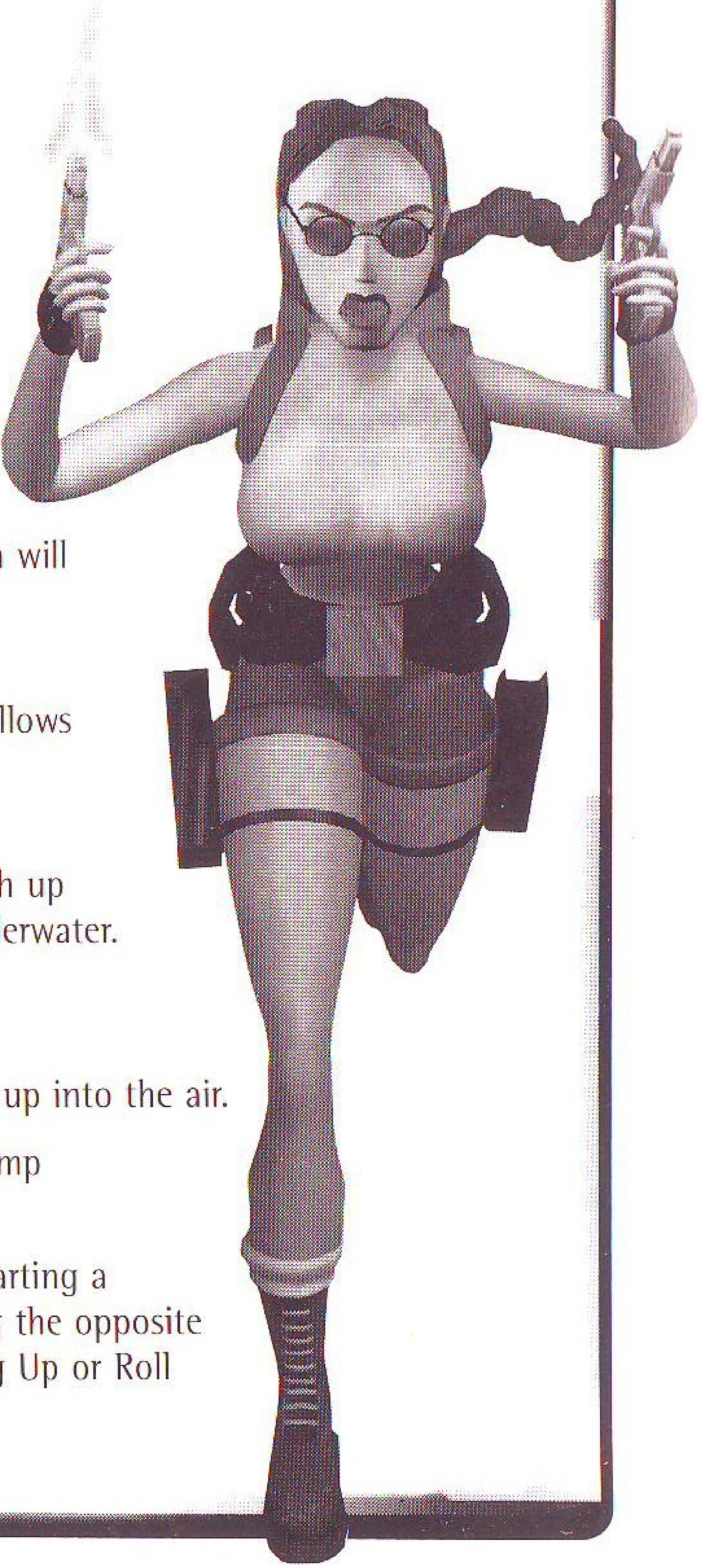
Side Steps
Holding down Side Step (R2) and then pressing Left or Right allows Lara to side step in that direction.

Roll
Selecting Roll (● Button) will make Lara roll forward, and finish up facing the opposite direction. This also works when Lara is underwater.

Jumping
Lara can jump in any direction, to evade her enemies.
Press the Jump button (■ Button) and Lara will jump straight up into the air.

If you press a Directional button immediately after pressing Jump (■ Button), Lara will jump in that direction.

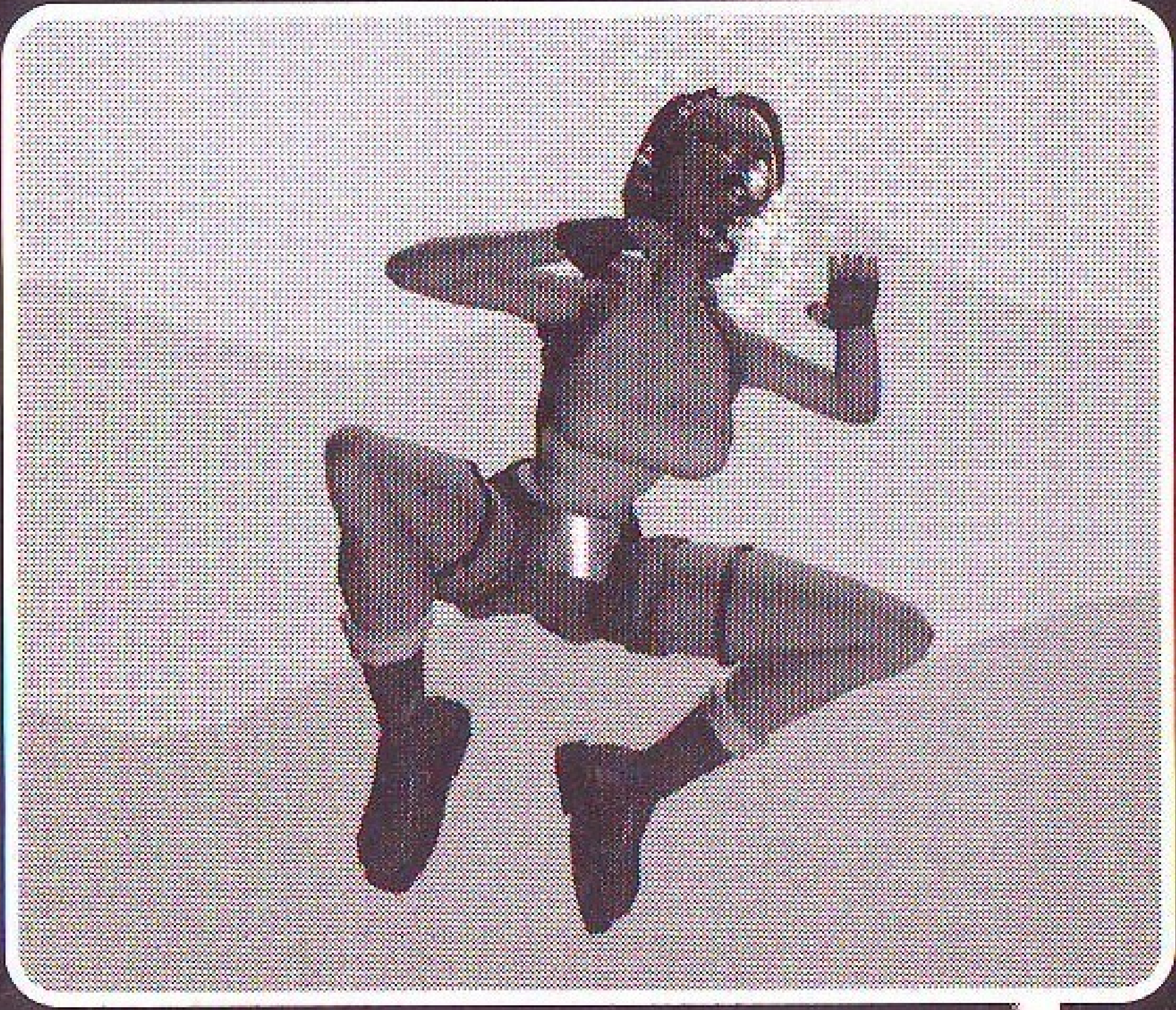
In addition, pressing Down or Roll (● Button) straight after starting a forward jump makes Lara somersault in the air and land facing the opposite direction. This also works when jumping backwards by pressing Up or Roll immediately after takeoff.



Swimming

Underwater

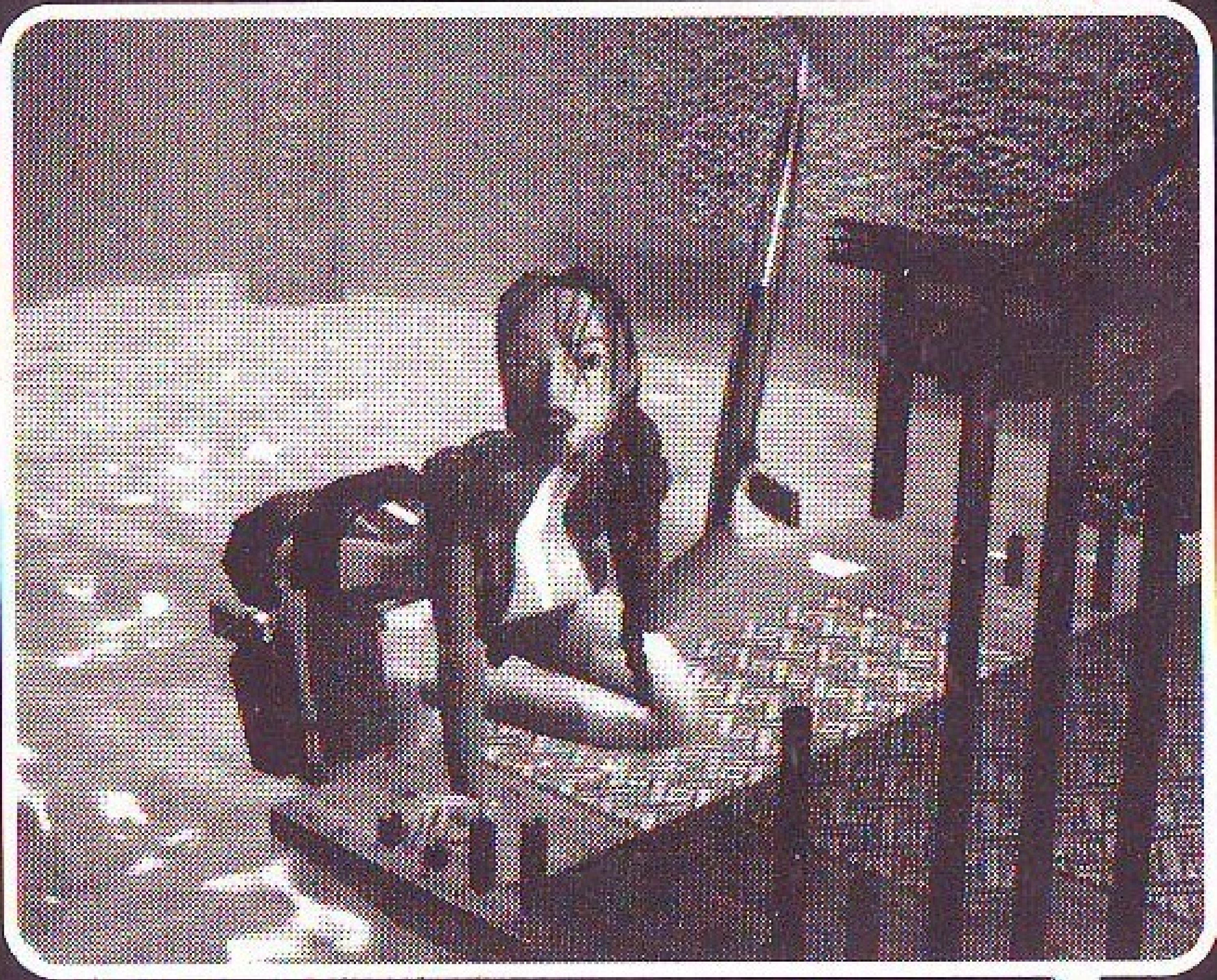
If Lara finds a deep pool of water, she can jump in, and have a jolly good swim around. Lara can hold her breath for about one minute; if she is still underwater after that she'll drown.



Pressing Up, Down, Left or Right makes Lara rotate in that direction.
Pressing Jump (■ Button) makes Lara swim.
Lara can pull levers and pick up objects under water. Just position Lara as close as you can and press Action (✖ Button).

Swimming on the surface

Left and Right will rotate her, and Up and Down make her swim in those directions. You can also use the side step actions (R2 and Left or Right) to swim Left or Right when on the surface of the water.



Pressing Jump (■ Button) will make Lara dive under the surface again, whilst pressing Action (✖ Button) and up when Lara is close to an edge will make her climb out.

Wading in shallow water

Lara won't swim in waist deep water; instead she wades. The controls are basically the same as when she is on dry land, except it is slower going and she can only jump on the spot, not in a direction.

Attacking

Lara starts the game carrying two pistols and a shotgun. Later in the game she may find some extra weapons. Note that the pistols have unlimited ammunition, but the shotgun requires shells to be picked up to use.

Shooting

Press Draw (▲ Button) and Lara will draw her guns. If she sees something she doesn't like the look of she will point her guns at it. If there are multiple enemies, Lara will lock on to different targets, choosing the best one as she sees fit.

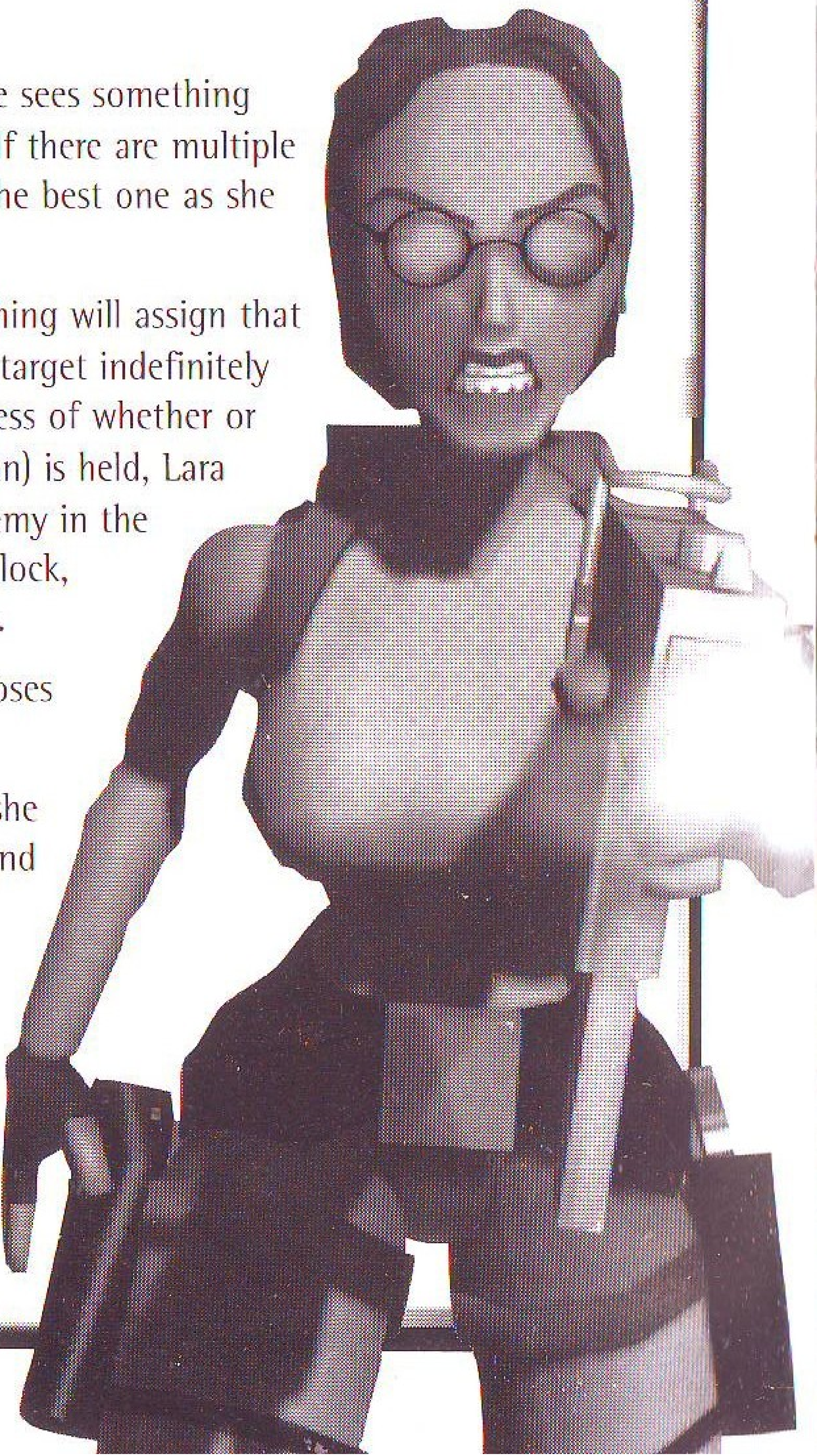
Pressing Action (✖ Button) while Lara is aiming at something will assign that enemy as the current target. It will remain as the current target indefinitely while the Action button (✖ Button) is held down, regardless of whether or not Lara loses her lock. While the Action button (✖ Button) is held, Lara will only fire at the current target, ignoring any other enemy in the vicinity. If Lara loses sight of the enemy, it will break her lock, but that enemy will still be assigned as the current target.

The camera will track the current target, so even if Lara loses sight of it, you can still see where it is.

To make Lara continue shooting the current target after she has lost her lock, simply point her in the right direction and Bob's your uncle.

If you want to shoot a different enemy, simply let go of Action (✖ Button), and Lara will pick a new target.

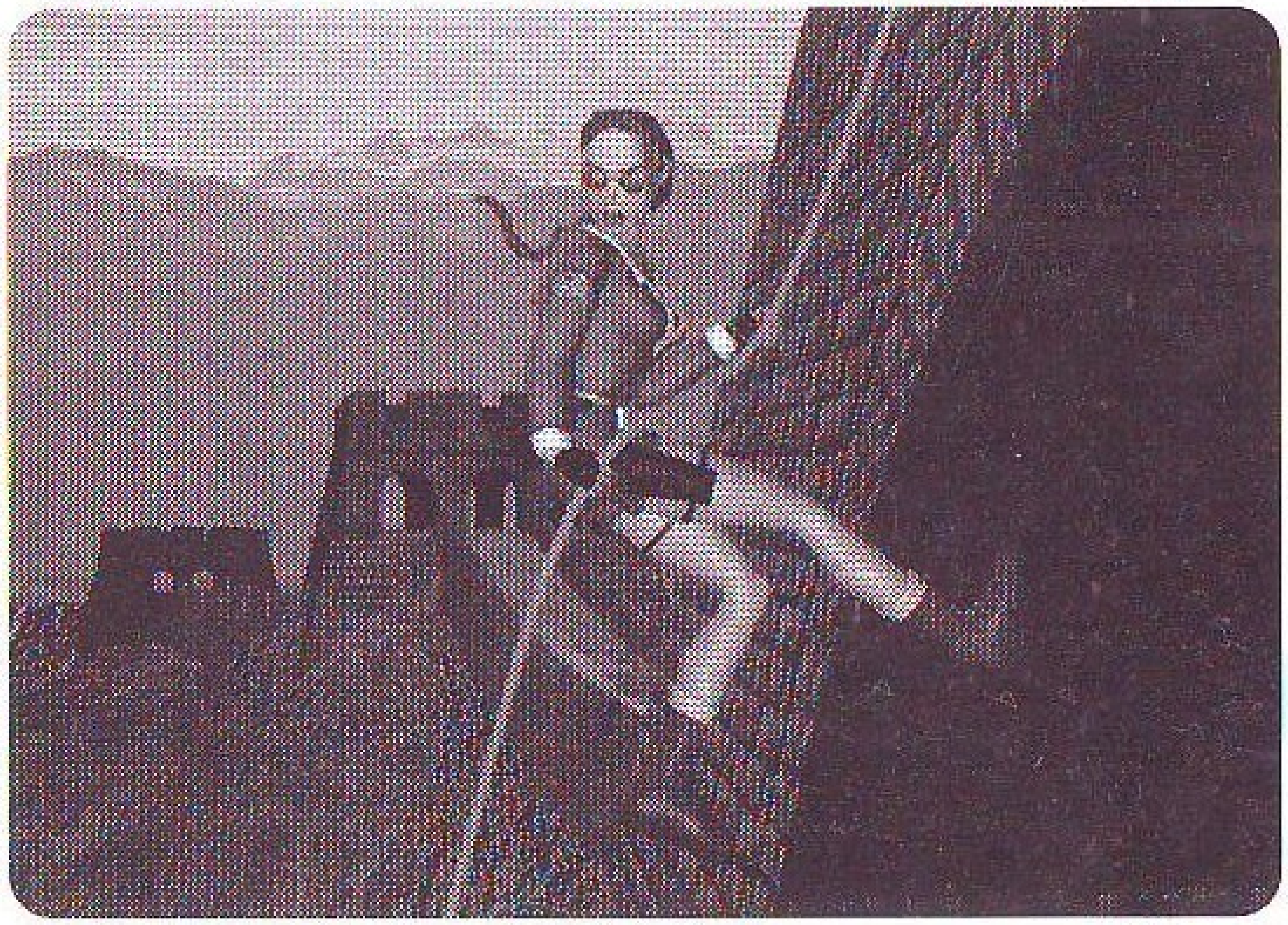
While you have your guns out, Lara can no longer do anything that would involve the use of her hands. These actions are described below.



Vaulting

If Lara is faced with an obstacle that she can climb over, pressing Forward and Action (✖ Button) will make her vault onto it.

Climbing



Some walls are climbable. If Lara comes across such a surface, pressing Forward and Action (✖ Button) will make her jump up (if there is room) and catch handholds on the wall. She will only hang on whilst the Action (✖ Button) is held down. She can then be made to climb up, down, left and right by pressing the direction buttons. Pressing Jump (■ Button) will make Lara jump backwards away from the wall.

Grabbing hold

If Lara is near to a ledge while she is jumping, pressing and holding the Action button (✖ Button) will allow her to grab the ledge in front of her and hang there. If a wall is climbable, Lara can catch onto it anywhere (not just ledges).

Press Left or Right, and Lara will shimmy sideways.

Pressing Up will make Lara climb up to the level above.

Let go of action (✖ Button) and Lara will drop.

Picking objects up

Lara can retrieve objects and store them in her inventory. Position Lara so that the object you want to retrieve is in front of her feet. Press the Action button (✖ Button) and she will pick it up.

Often, enemies will drop objects when they are killed, it's always worth checking out their bodies just in case.

Using switches

Position Lara so that the switch is in front of her. Press the Action button (✖ Button) and she will use it.

Using puzzle items/keys

Position Lara so that the object receptor is in front of her. Press the Action button (✖ Button) and the Items Ring will appear. Left and Right will allow you to select the object you want to try, and pressing Action (✖ Button) again will use it.

Using Flares

If Lara finds herself in the dark and has any flares in her inventory, she can get one out and light it by pressing the Flare button (L2). This will light up her surroundings for a minute or so, and whilst she is carrying it she can still vault or climb – they even work underwater. If she wishes to discard the flare, it can be thrown a short distance by pressing the Flare button (L2) again. She will also drop it automatically when it goes out or she draws her weapons.

Pushing/pulling objects

Lara can push certain blocks around and use them to climb up to greater heights.
Stand in front of the block and hold down Action (✖ Button), Lara will get into her ready stance. Once she is ready, press Down to pull the block, and Up to push it, or if you decide you no longer wish to carry on with this task, simply release the Action button (✖ Button).

Looking around

Pressing the Look button (L1) will make the camera go directly behind Lara, whatever the camera is currently doing. With the Look button (L1) held down, the direction buttons allow Lara to look around her. Once you let go of the button, the view returns to normal. (TIP: if you are trying to line Lara up for a jump, and the camera is in an awkward position, pressing just the Look button (L1) on it's own will show you exactly what direction she is facing.)

Using Vehicles

On certain levels, Lara may encounter vehicles which she can use during the level. To get on board, move up to the side of the vehicle and press Action (✖ Button). Once on, the Directional buttons control movement exactly as on foot, except a bit faster. The Walk button (R1) makes the vehicle move more slowly (but it won't stop it going over edges, so careful). Pressing Action (✖ Button) will either make the vehicle travel much faster or fire the vehicle weapons if it has them. Note that when a vehicle is travelling faster because Action (✖ Button) is being pressed, Lara will take damage if she crashes into anything.

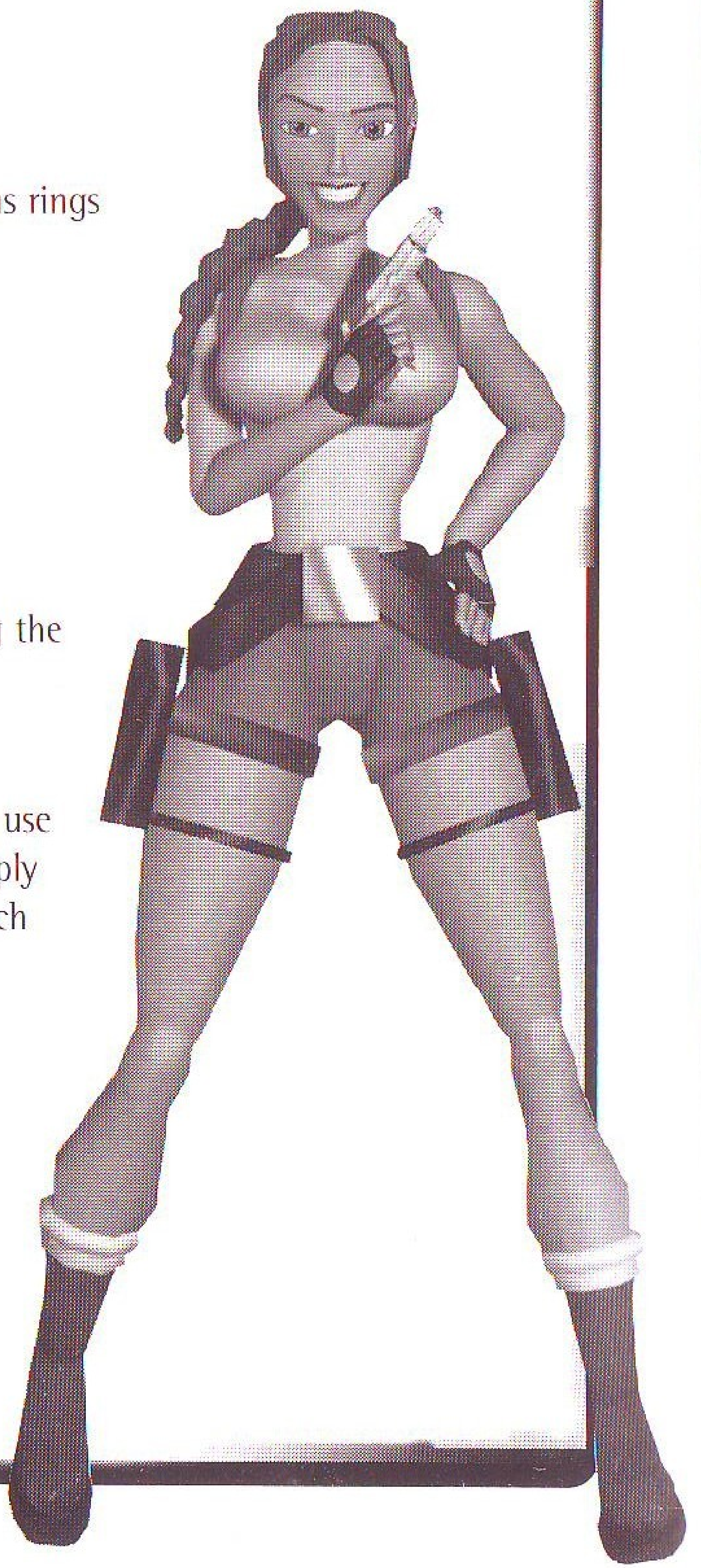
To get off the vehicle, press Jump (■ Button) and Left or Right to choose which side to get off.

In Game Menu Rings

Whilst in-game pressing SELECT will display the Menu Rings.

Press Left and Right to rotate the menu ring.
Press Action (✖ Button) to use the foremost item.
Press Up or Down to swap between Inventory, Items and Options rings (see Menu Ring for details of the options available).

Press ▲ to deselect an item, and press SELECT again to exit the Menu Rings.



Inventory Ring

Stopwatch

Select the Stopwatch to display the time you have spent playing the current level plus other statistics.

Weapons

The pistols are, by default, selected and ready to use. If wish to use another weapon (the shotgun, or one that you have found) simply select it and press Action (✖ Button). You can also see how much ammo is available to you here.

Small Medi Pack

Using a small medi pack (when collected) will restore 1/2 of Lara's health.

Large Medi Pack

Using a large medi pack (when collected) will fully restore Lara's health.

Options Ring

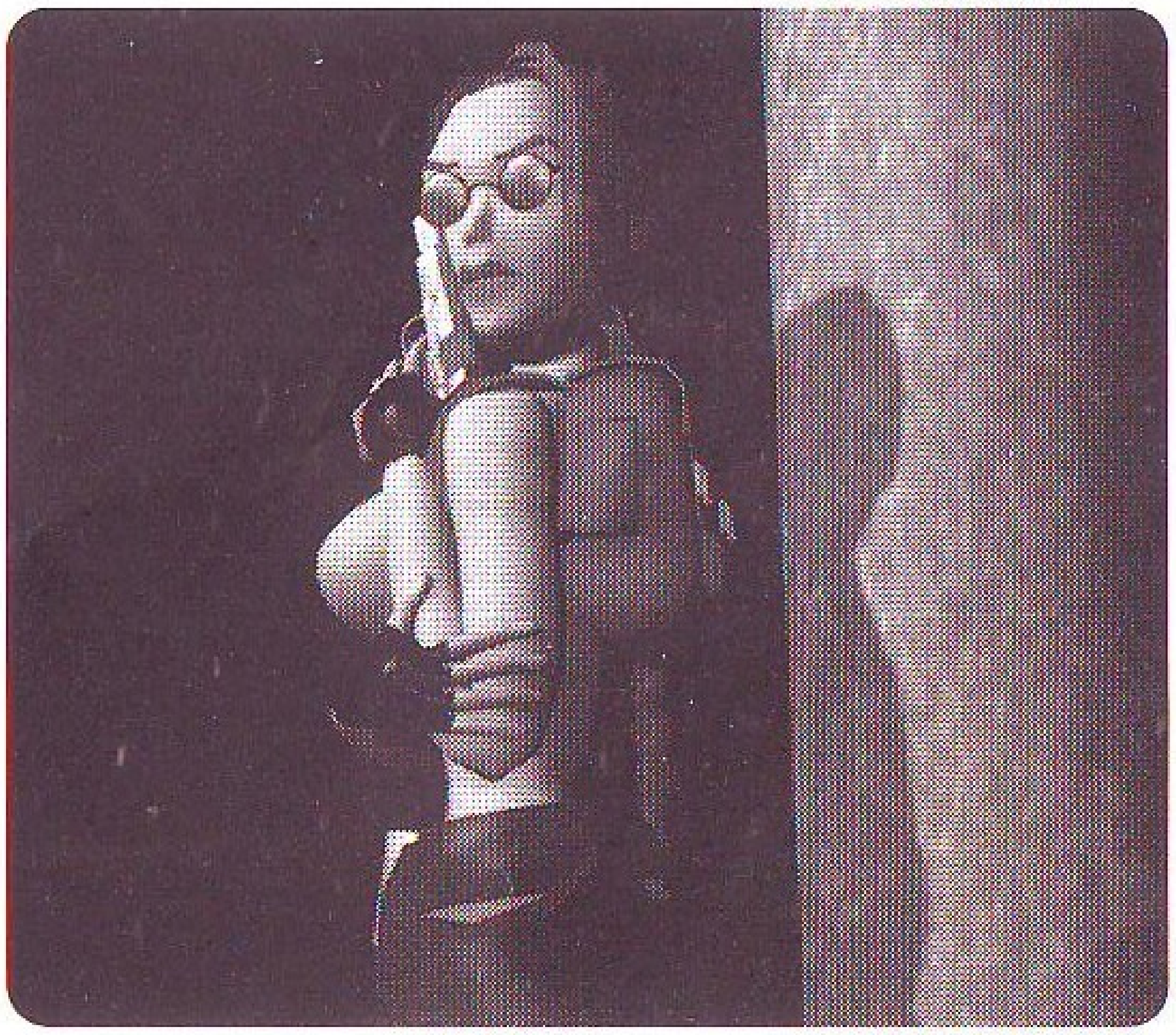
Passport

Here the options open to you are Load Game, Save Game or Quit to Title Screen.

Sunglasses and Personal Stereo

In both of these cases, for usage descriptions refer to Starting The Game as they do exactly the same as described there.

Save Game



Make sure there is enough free blocks on your Memory card before commencing play.

Please note that if you do not have a memory card you will be unable to save your game.

To save the game at any point, bring up the Passport Screen and select Save Game. In addition at the end of the level you will be prompted as to whether you wish to save your game here, if you choose to do so then your current mid-level save game will be overwritten.
All successfully completed levels will be saved and available for loading.

Your full game configuration will be saved within the Save Game.

Load Game

To load a previously save game proceed to the Menu Ring select the Passport and choose and select the game you wish to load. A more detailed description of the Passport functions is given under Starting The Game - Passport.

Statistics Screen

At the end of each level you are presented with a Statistics screen, here you will be able to judge just how well you have performed.

At the successful completion of each level your health will be restored to 100%.

If you die in-game you will be presented with the Passport Screen. Here you will be given the opportunity to Load a previously saved game or Quit to the Title Screen.

Credits

Lead Programmer	Gavin Rummery
Programmers	Andrew Howe
	Jason Gosling
Animators	Stewart Atkinson
	Joss Charmet
Level Designers	Neal Boyd
	Heather Gibson
FMV Sequences	Peter Barnard
	David Reading
Additional Artwork	Peter Duncan
	Richard Morton
	Lee Pullen
	Andy Sandham
	Christian Russel
Music & Sound Effects	Nathan McCree
Script	Vicky Arnold
Special Thanks	Judith Gibbins
Producer	Troy Horton
Executive Producer	Jeremy H. Smith

Limited Warranty

Core Design Limited reserves the right to make improvements in the products described in this manual, at any time and without notice. Core Design makes no warranties expressed or implied, with respect to this manufactured material, its quality, merchantability or fitness of any particular purpose. If any defect arises during the 90 day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is ") return it in its original condition to the point of purchase. Proof of purchase required to effect the 90 day warranty.

THIS LIMITED WARRANTY DOES NOT EFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS.

Tomb Raider II © & ™ 1997 Core Design Ltd. © & Published Eidos Interactive Limited 1999.
All Rights Reserved.

CUSTOMER HELPLINE

If you require technical assistance, call the Technical Support helpline on:

0121 356 0831

or e-mail us on

techsupport@eidosnet.co.uk

All telephone charges incurred by you in connection with this facility will be met by you. Eidos Interactive shall pay postage costs in returning to you any program which is returned to Eidos Interactive by you under this agreement but shall not be responsible for postage costs incurred by you in returning the program to Eidos Interactive.

Need help handling Lara?

Then call our gameplay helpline number on

09067 53 50 50*

*Please note that this call is more expensive than a normal call and at the time of publication is charged at 75 pence per minute at all times. Callers must legally be aged 16 or over and seek the permission of the bill payer. This service is provided in the UK by Eidos Interactive Limited, Unit 2, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

NEDERLANDS

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation® home video spelmachine. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation® specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation® machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation® Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation® stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer je heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, je bent je niet meer bewust van je omgeving, geestelijk in de war zijn, en/of stuipen.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.)

© & ™ 1997 Core Design Limited. Alle Rechten Voorbehouden. Alleen voor thuisgebruik. Het zonder toestemming kopiëren, aanpassen, verhuren, huren, doorverkopen, gebruik in de speelhal, geld vragen voor gebruik, uitzenden, kabel versturing, openbare vertoning, distributie of extractie van dit produkt of een handelsmerk of copyright dat deel uitmaakt van dit produkt is verboden. Gepubliceerd door Eidos Interactive Limited. Ontwikkeld door Core Design Limited.

1 Player

Memory Card 1 block

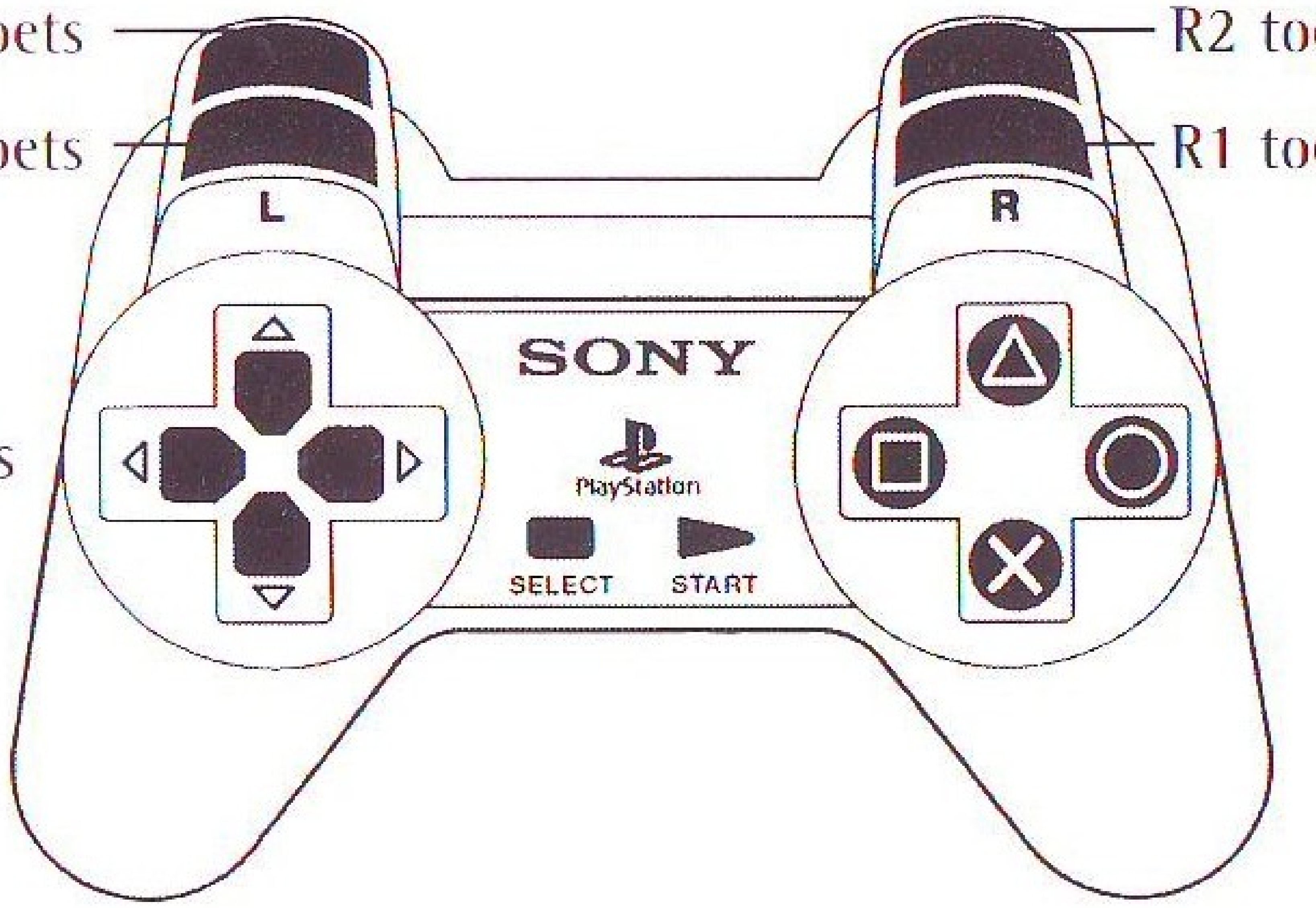
SLES-00718

Inleiding

Volgens een aloude legende krijgt een ieder die het zwaard van Xian door zijn hart steekt, de macht van een draak. Letterlijk!
In het Oude China, was de Keizer degene die over die kracht kon beschikken en met het leger dat hij daarnaast had, had hij een macht om u tegen te zeggen. En daarmee kon hij de uitgestrekte landen van China allemaal onder de duim houden.
Zijn laatste slag eindigde echter in een nederlaag. Terwijl overal volken zich aan hem onderwierpen, gaven de strijdmonniken in Tibet niet toe en vochten ze dapper tegen zijn tirannie. De kracht van het zwaard kennende, slaagden ze er in om het uit het hart van de keizerlijke draak te trekken, waardoor zijn kracht afnam en hij met zijn leger eenvoudig ten prooi viel. Het zwaard werd teruggebracht naar de rustplaats in de Chinese Muur en voor eeuwig opgesloten...

Nu zijn er drie partijen die het zwaard maar al te graag tegen het hart zouden willen drukken. En alledrie om totaal verschillende redenen.
Lara, de eeuwige avonturierster, is een van hen. Op haar tochten zal ze andere twee vast tegenkomen...

Spelbediening



Richtingtoetsen (R-toets):

Omhoog	Naar voren rennen
Omlaag	Terugspringen
Rechts	Naar rechts draaien
Links	Naar links draaien

✖	Actie
■	Springen
▲	Trek wapen
●	Rollen

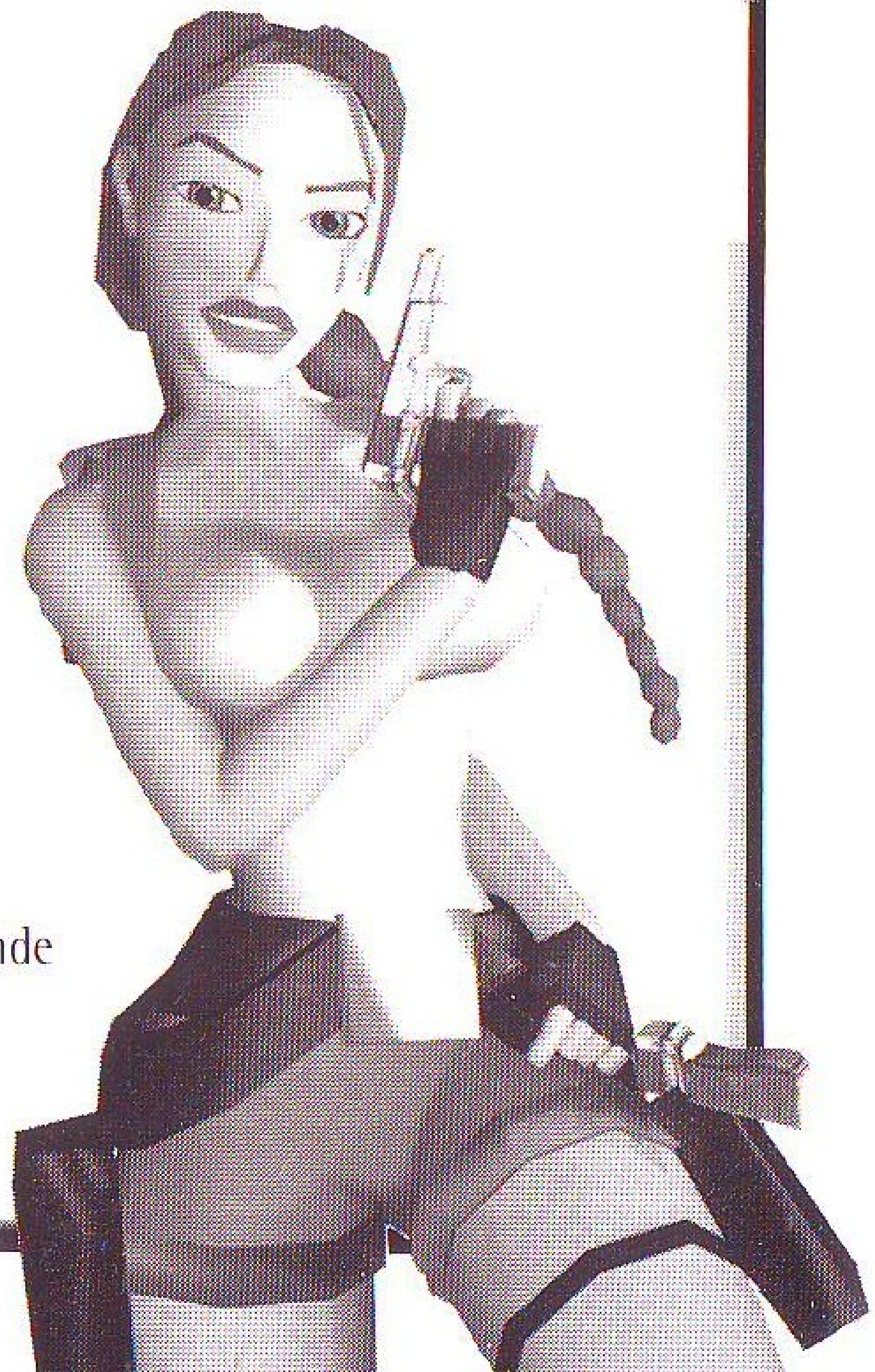
R1 toets	Lopen
R2 toets	Stap opzij
L1 toets	Kijken
L2 toets	Pakken/fakkel
START toets	Pauzestand aan/uit
SELECT toets	Weergave menudraaischijven

Bediening menudraaischijven

Voor alle menu's geldt dat je een keuze kunt maken door op de richtingtoetsen omhoog en omlaag te drukken en vervolgens op de ✖ toets. Met de start of de ✖ toets kun je ten allen tijde de inleidende animatiefilmpjes verlaten.

Druk op de richtingtoetsen rechts en links om door de verschillende individuele mogelijke opties te gaan.

Druk op de ▲ toets in de menuschermen om terug naar het voorgaande scherm te gaan, totdat je weer terug in het titelscherm bent.



Het spel beginnen

Aangeraden wordt als de PlayStation® aan staat geen geheugenkaarten of andere randapparatuur aan te sluiten of los te koppelen.

Na een kort inleidingsfilmpje krijg je het volgende te zien:

Paspoort - spel hoofdopties

Met een paspoort kun je een nieuw spel starten, een eerder opgeslagen spel inladen of het spel verlaten. Druk op de actietoets (de ✖ toets) en het paspoort wordt opengeslagen. Druk op de richtingtoetsen rechts en links om door de pagina's van het paspoort te bladeren.
Op de eerste bladzijde kun je een eerder opgeslagen spel uitkiezen en inladen.
Op de middelste bladzijden kun je een nieuw spel beginnen.
Op de laatste bladzijde van het paspoort kun je het spel verlaten (alleen tijdens het spel beschikbaar)

Polaroid - Lara's gymnastiekoefeningen.

Kies de polaroid om het interactieve oefenlevel binnen te gaan. Lara legt dan uit hoe je het spel moet bedienen.
Druk op de SELECT toets om de stormbaan te verlaten en vervolgens de exit opties van het paspoort.

Zonnebril

Met deze optie kun je het spelscherm op je televisie centreren.
Gebruik de richtingtoetsen en druk op de ✖ toets om een keuze te bevestigen.

Walkman - geluidseffecten en muziek

Druk op de actietoets op de walkman en je krijgt twee schuifbalken te zien. Met de bovenste kun je het volume van de muziek instellen, en met de onderste kun je het volume van de geluidseffecten instellen.
Druk op omhoog en omlaag om tussen sound (geluid) en music (muziek) te switchen.
Druk op links en rechts om het volume aan te passen.

Controller - Bedieningsconfiguratie

Druk op links en rechts om langs de drie voor-ingestelde bedieningsconfiguraties te gaan, en druk vervolgens op de actietoets (de ✖ toets) om die van je voorkeur te kiezen.

Acties

Beweging

Rennen

Door op omhoog te drukken kun je Lara in looppas naar voren laten bewegen.
Door op omlaag te drukken kun je Lara met een sprongetje naar achteren laten bewegen.
Door op rechts en links te drukken kun je Lara naar rechts of naar links laten draaien.

Lopen

Door de loop toets (R1) samen met de richtingtoets omhoog of omlaag in te drukken, kun je Lara behoedzaam naar voren of naar achteren laten lopen.
Zolang de loop toets (R1) ingedrukt is kan Lara niet van een randje vallen.
Als je tegen een hoek oploopt, stopt Lara vanzelf.

Opzij stappen

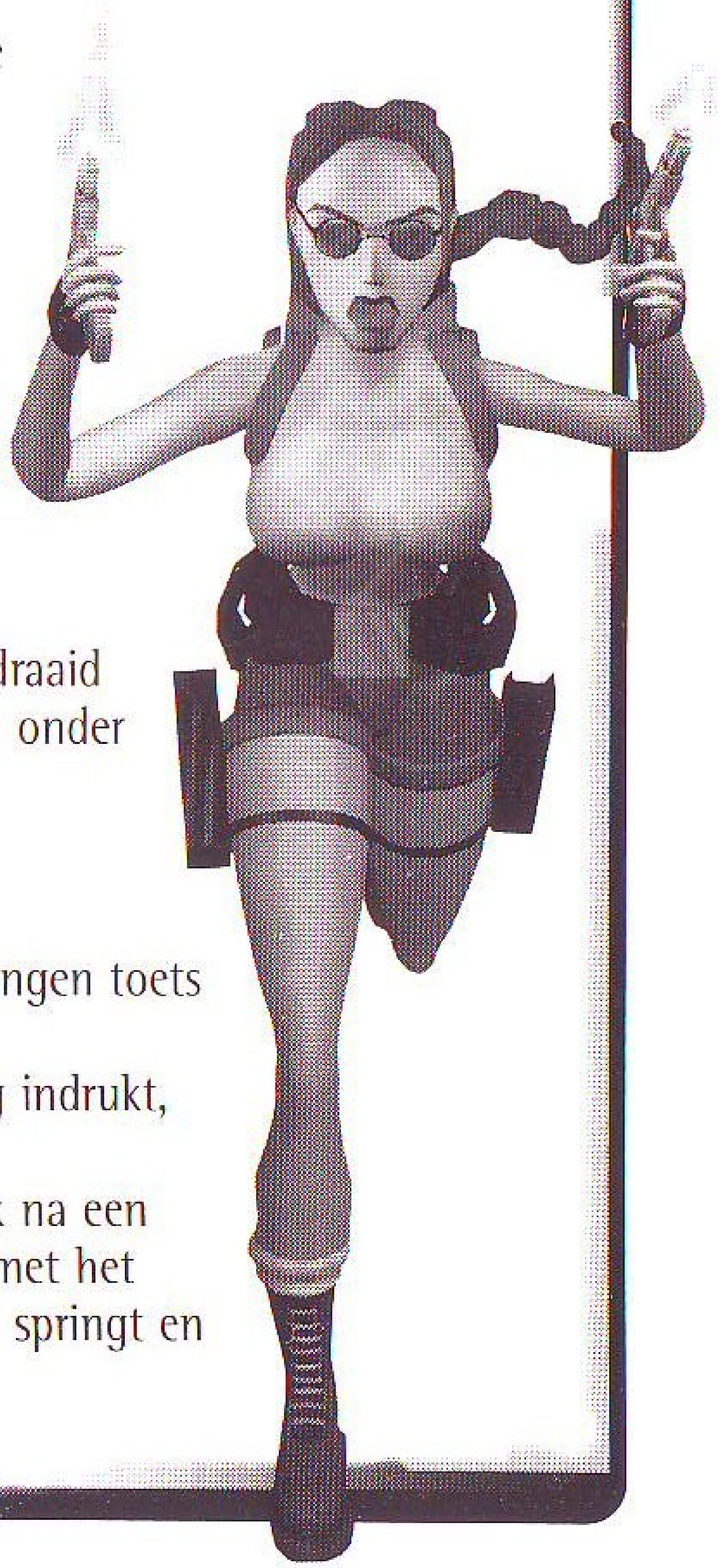
Houd de stap opzij toets (R2) tegelijkertijd ingedrukt met de richtingtoets LINKS of RECHTS om Lara een stap opzij te laten zetten.

Naar voren rollen

Als je rollen (de ● toets) kiest, duikt Lara om een koprol te maken en omgedraaid (met het gezicht de andere kant op) weer op te staan. Dit werkt ook als Lara onder water is.

Springen

Lara kan in elke richting springen om vijanden te ontwijken. Druk op de springen toets (de ■ toets) en Lara springt recht de lucht in.
Als je gelijk na het indrukken van de springen toets (de ■ toets) een richting indrukt, springt Lara die richting uit.
Daarnaast kun je door op OMLAAG of op rollen (de ● toets) te drukken vlak na een sprong naar voren Lara een koprol in de lucht laten maken en omgedraaid (met het gezicht de andere kant op) weer te landen. Dit werkt ook als je achterwaarts springt en vlak daarna in de lucht op OMHOOG of rollen drukt.



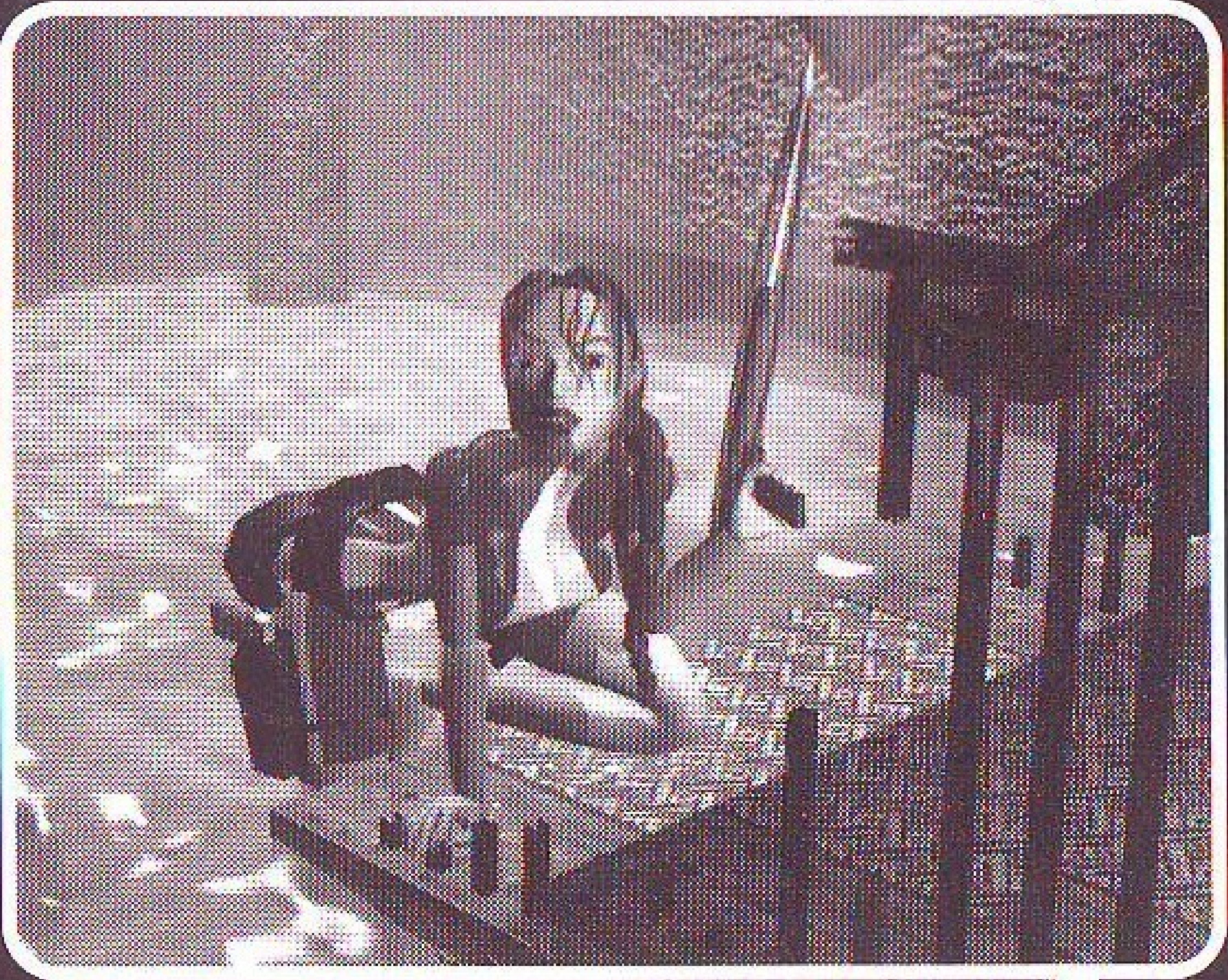
Zwemmen

Onder water

Als Lara water tegenkomt, kan ze er in springen, en lekker een paar baantjes gaan trekken. Ze kan haar adem ongeveer één minuut inhouden. Als ze na die tijd nog steeds onder water is, verdrinkt ze.

Door op omhoog, omlaag, naar links of rechts te drukken kun je Lara in die richting laten draaien.
Door op de springen toets (de ■ toets) te drukken kun je Lara laten zwemmen.
Lara kan hefbomen omzetten en dingen onder water opppakken. Beweeg er zo dicht mogelijk bij en druk op de actie toets (de ✖ toets).

Aan de oppervlakte zwemmen



Links en rechts laten haar draaien, en naar voren en achteren laten haar in die richting zwemmen. Je kunt als ze aan de oppervlakte zwemt ook de stap opzij functies (R2 en LINKS of RECHTS) gebruiken om haar naar links of naar rechts te laten zwemmen aan de oppervlakte van het water.
Door op springen (de ■ toets) te drukken kun je Lara weer onder water laten duiken; als Lara dicht bij de rand is en je drukt op actie (de ✖ toets) en de richtingtoets omhoog, dan klimt ze eruit.

Ondiepe wateren doorwaden

Lara zwemt niet in ondiep water. In plaats daarvan doorwaadt ze die. De bediening daarbij is min of meer gelijk aan die van als ze op het droge is, behalve dan dat het wat trager gaat en dat ze alleen op de plaats kan springen, en niet in een bepaalde richting.

Aanvallen

Lara begint het spel met twee pistolen en een geweer op zak. Verderop in het spel kan ze extra wapens vinden. Vergeet niet dat de pistolen een onbeperkte hoeveelheid munitie kennen, maar dat het geweer patronen nodig heeft die je moet zien op te pakken om te kunnen gebruiken.

Schieten

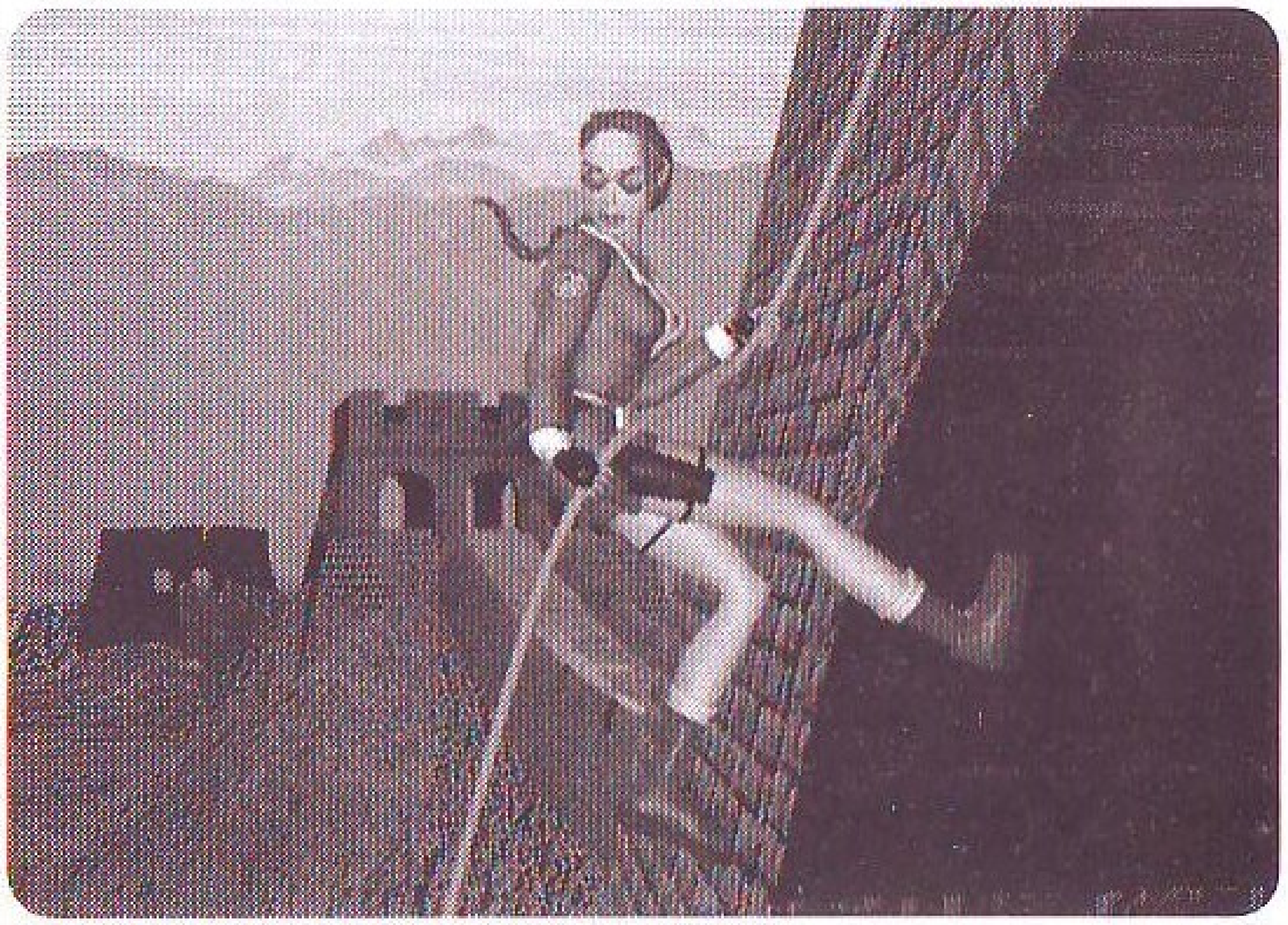
Druk op trekken (de ▲ toets) en Lara trekt haar pistolen.
Als ze iets ziet wat haar niet bevalt, richt ze er direct haar pistolen op.
Als er meerdere vijanden zijn, richt Lara op verschillende doelen, en kiest ze de beste naar haar idee uit.
Als je op actie (de ✖ toets) drukt terwijl Lara ergens op mikt dan geef je daarmee aan dat de vijand is. Vanaf dan blijft het voor onbepaalde tijd het huidige doelwit, zolang de actie toets (de ✖ toets) ingedrukt blijft gehouden, onafhankelijk of Lara nu wel of niet het in vizier heeft.
Als de actie toets (de ✖ toets) ingedrukt gehouden is, schiet Lara alleen op het huidige doelwit, en ziet ze andere vijanden in de nabije omgeving over het hoofd. Zodra Lara de vijand uit het oog verliest, verbreekt ze de lock-on op die vijand, maar het huidige doelwit zal nog steeds aan de vijand zijn verbonden.
De camera volgt het huidige doelwit, dus zelfs als Lara het uit het oog verliest, kun je nog steeds zien waar het uithangt.
Om Lara op het huidige doelwit te laten blijven schieten nadat ze het uit het oog heeft verloren, beweeg je haar gewoon in de juiste richting en klaar is Kees.
Als je op een andere vijand wilt schieten, laat dan de actie toets (de ✖ toets) los, en Lara kiest vanzelf een nieuw doelwit.

Als ze haar pistolen heeft getrokken, heeft Lara haar handen niet meer vrij voor andere dingen die ze met haar handen kan doen. Zoals de volgende:

Springen

Als Lara een obstakel tegenkomt waar ze overheen kan klimmen, druk dan tegelijkertijd op naar voren en de actie toets (de ✖ toets) en ze springt erover heen.

Klimmen



Op sommige muren kun je klimmen. Als Lara daar tegenaan loopt, kun je haar (als er genoeg ruimte voor is) op laten springen om eraan te gaan hangen door tegelijkertijd op de actie toets (de ✖ toets) en op naar voren te drukken. Zolang je de actie toets hebt ingedrukt blijft ze hangen. Je kunt haar dan omhoog, omlaag, naar links of naar rechts laten klimmen door op de corresponderende richtingtoetsen te drukken. Als je op springen (de ■ toets) drukt, springt Lara naar achteren, van de muur af.

Aan een randje klampen

Als Lara dichtbij een randje kan komen als ze springt, kun je door de actie toets (de ✖ toets) in te drukken en ingedrukt te houden haar er aan te laten hangen. Als je de betreffende muur kunt beklimmen, kan Lara overal er grip op krijgen (dus niet alleen aan randjes).
Druk op links of rechts om Lara opzij te laten slingeren.
Door op omhoog te drukken kun je Lara op de erboven gelegen verdieping laten klimmen.
Laat de actie toets (de ✖ toets) los en Lara laat zich vallen.

Dingen oppakken

Lara kan dingen oppakken en in haar inventaris opslaan.Zet Lara zo neer dat het voorwerp dat je wil pakken voor haar voeten ligt. Druk dan op ✖ en ze pakt het op.
Vaak laten vijanden dingen vallen als ze worden vermoord. Het is altijd de moeite waard om hun lichamen in dat geval te doorzoeken.

Schakelaars gebruiken

Zet Lara zo neer dat ze voor de schakelaar staat. Druk dan op de actie toets (de ✖ toets) en ze zet de schakelaar om.

Puzzel items/sleutels gebruiken

Zet Lara zo neer dat ze voor het ding staat waar ze het voorwerp aan wil geven. Druk dan op de actie toets (de ✖ toets) en de items draaischijf verschijnt. Door op links en rechts te drukken kun je het voorwerp dat je wil proberen uitkiezen, en door nog een keer op de actie toets (de ✖ toets) te drukken kun je het gebruiken.

Fakkels gebruiken

Als Lara in het donker is en fakkels in haar inventaris heeft zitten, kan ze die gebruiken om wat licht in de duisternis te maken door op de fakkel toets (L2) te drukken. Hiermee wordt een korte tijd lang de omgeving opgelicht. En terwijl ze de fakkel draagt kan ze springen of klimmen. Dit werkt zelfs onder water. Als ze de fakkel uit wil maken, kan die een eindje worden weggegooid door nog eens op de fakkel toets (L2) te drukken. Als hij uit zichzelf dooft, of als ze een wapen trekt, laat ze hem vanzelf vallen.

Voorwerpen duwen/trekken

Lara kan bepaalde blokken vooruit duwen om ze te kunnen gebruiken om ergens omhoog te klimmen. Ga voor het blok staan en houd de actie toets (de ✖ toets) ingedrukt om Lara klaar te laten staan. Als ze er klaar voor is, druk dan op naar achteren om het blok achteruit te trekken, en naar voren om het blok vooruit te duwen. Laat de actie toets (de ✖ toets) los als je er niet langer meer door wilt gaan.

Om je heen kijken

Als je op de kijken toets (L1) drukt, neemt de camera een positie vlak achter Lara in, onafhankelijk van wat de camera daarvoor deed. Als je de richtingtoetsen samen met de kijken toets (L1) ingedrukt houdt, kun je Lara om zich heen laten kijken. Zodra je de toets loslaat gaat het zicht weer over naar de normale stand. (Tip - als je Lara voorbereidt op een sprong en de camera is in een wat lastige positie, kun je door alleen op de kijken toets (R1) te drukken precies zien waar ze naar kijkt.)

Voertuigen gebruiken

In sommige levels kan Lara voertuigen tegen komen die ze in dat level kan gebruiken. Ga ernaast staan en druk op de actie toets (de ✖ toets) om erin te springen. Als je er eenmaal in zit, is de besturing met de richtingtoetsen hetzelfde als wanneer Lare loopt, alleen gaat alles wat sneller. Met de lopen toets (R1) gaat het voertuig langzamer (maar kan het nog altijd over de rand gaan, dus kijk uit). Druk op de actie toets (de ✖ toets) om het voertuig harder te laten gaan of het een wapen te laten afvuren (als het dat aan boord heeft). Merk op dat als een voertuig zo snel gaat omdat de actie toets (de ✖ toets) is ingedrukt, Lara in een botsing een stevige klap zou kunnen oplopen.

Druk op de springen toets (■ toets) om het voertuig uit te stappen en op LINKS of RECHTS om de kant te kiezen waar je eruit wil.

Menudraaischijven In Het Spel

Tijdens het spel kun je door op de Select toets te drukken de menudraaischijven laten verschijnen.
Druk op links of rechts om de menudraaischijf te laten draaien.
Druk op de Actie toets (✖ toets) om het eerste item dat er dan voor staat te kiezen of te selecteren.
Druk op omhoog of omlaag om heen en weer te gaan tussen Inventaris, Item en Optie draaischijven (zie menudraaischijf voor de beschikbare opties)

Druk op de ▲ toets om een item te deselecteren en druk nog eens op SELECT om de menudraaischijven te verlaten.

Inventaris Draaischijf

Stopwatch

Kies de stopwatch om de tijd weer te geven die je op het huidige level hebt doorgebracht.

Wapens

De pistolen staan standaard geselecteerd en klaar voor gebruik.
Als je een ander wapen wilt gebruiken (het geweer, of eentje dat je hebt gevonden), selecteer die dan en druk op actie (de ✖ toets). Je kunt eveneens zien hoeveel munitie je ter beschikking staat.

Kleine medische trommel

Gebruik van een kleine medische trommel herstelt Lara's gesteldheid met een half.

Grote medische trommel

Gebruik van een grote medische trommel herstelt Lara's gesteldheid volledig.

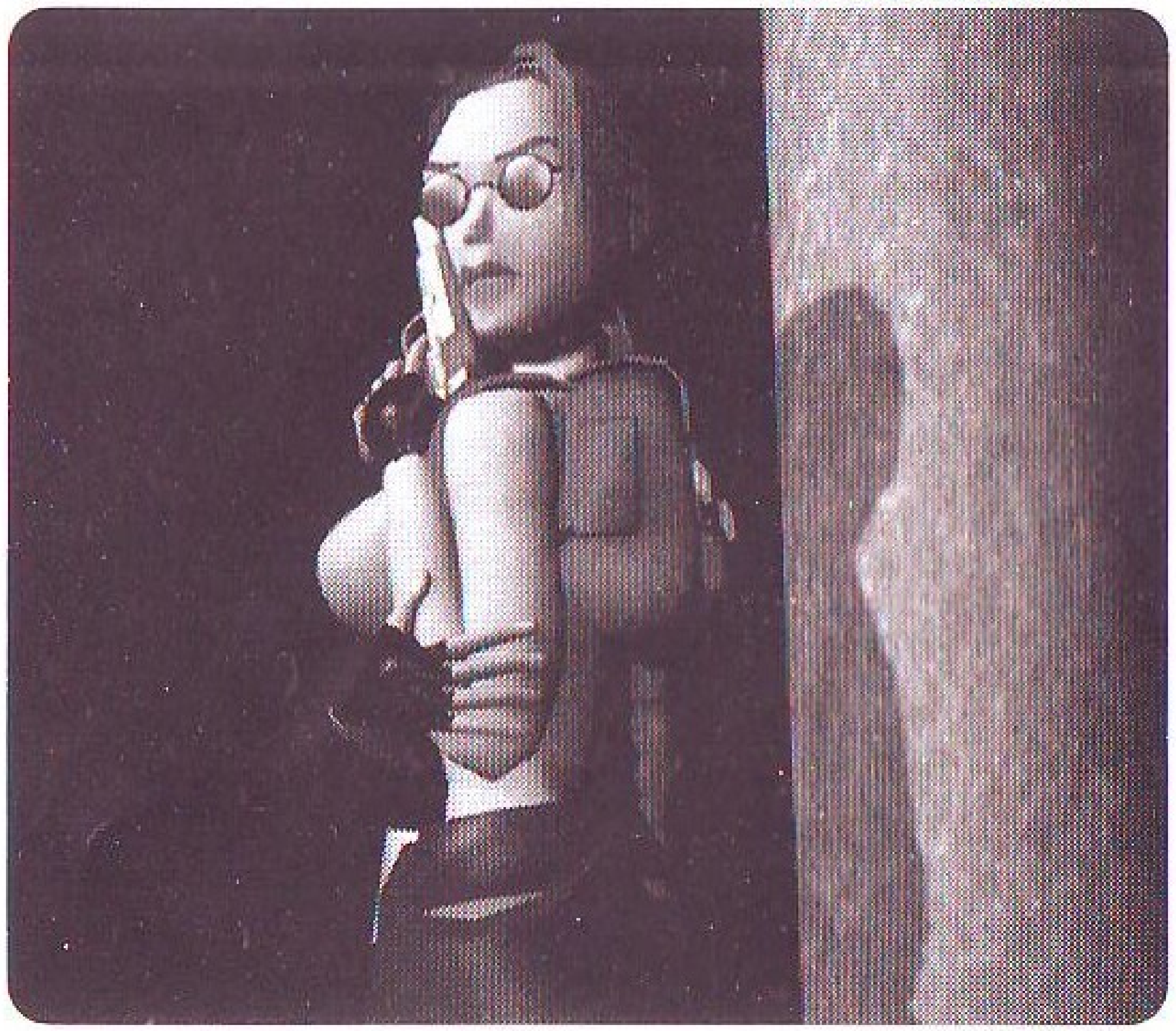
Optie draaischijf

Paspoort

Hier zijn twee mogelijkheden: een level opnieuw starten (Restart), een spel inladen (Load game) of naar het titelscherm terug gaan (Quit).

Zonnebrillen & Walkman

In beide gevallen, zie voor het gebruik hiervan het stuk over Het spel beginnen, want ze doen hier precies hetzelfde als daar beschreven.



Spel opslaan

Zorg dat er voldoende blokken op je geheugenkaart vrij zijn voordat je met het spel begint.

Opmerking: je kunt geen spellen opslaan als je niet over een geheugenkaart beschikt.

Als je het Spel opslaan baken binnensleept (een ronddraaiende diamant) door die op te pakken, wordt het huidige spel tot op dat punt opgeslagen. Aan het eind van het level wordt je nog eens gevraagd of je het spel vanaf dat punt wilt opslaan. Als je ervoor kiest dat te doen wordt het huidige, halverwege opgeslagen, spel overschreven. Alle met succesvol afgeronde levels worden opgeslagen en kunnen later weer worden ingeladen.

De configuratie van het hele spel wordt met het spel mee opgeslagen.

Spel inladen

Om een eerder opgeslagen spel in te laden, ga je eerst naar de menudraaischijf, kies het paspoort en selecteer het spel dat je wilt inladen. Een meer uitvoerige beschrijving van de paspoort functies is te vinden onder het kopje Het spel beginnen - Paspoort.

Statistieken Scherm

Aan het eind van elk level krijg je het statistieken scherm te zien, waarop je kunt zien hoe je hebt gepresteerd.

Bij het succesvol afronden van elk level wordt je gesteldheid tot op 100% hersteld.

Als je tijdens het spel dood gaat, krijg je het paspoort scherm te zien. Hier kun je kiezen om of een eerder opgeslagen spel in te laden (Load), of naar het titelscherm terug gaan (Quit).

Credits

Hoofd programmering	Gavin Rummery
Programmeurs	Andrew Howe
	Jason Gosling
Animatie	Stewart Atkinson
	Joss Charmet
Level design	Neal Boyd
	Heather Gibson
Video's	Peter Barnard
	David Reading
Aanvullend artwork	Peter Duncan
	Richard Morton
	Lee Pullen
	Andy Sandham
	Christian Russel
Muziek- en geluidseffecten	Nathan McCree
Script	Vicky Arnold
Met bijzondere dank aan	Judith Gibbins
Producent	Troy Horton
Uitvoerend producent	Jeremy H. Smith

Beperkte Garantie

Core garandeert de oorspronkelijke koper van deze computer software dat het opslagmedium waar de software is op vastgelegd vrij van defecten in materiaal of werking is tot 90 dagen na aanschafdatum. Als het opslagmedium defect raakt binnen 90 dagen na aanschafdatum, vervangt Core kostenloos elk product dat defect is geraakt binnen die periode wanneer het wordt overlegd aan een van de service centra, zonder verzendkosten, tegen bewijs van aanschafdatum. Deze garantie is beperkt tot het opslagmedium dat de oorspronkelijke door Core geleverde sofware bevat en is niet geldig in geval van gebruikelijke slijtage en veroudering. Deze garantie is niet geldig en niet toepasbaar zijn in het geval dat het defect het gevolg is van misbruik, onverantwoord gebruik of verwaarlozing. Elke impliciete garantie die op dit product kan worden betrokken, waaronder handelsgaranties en geschiktheid voor een specifiek doel komen hierbij te vervallen. Core is niet verantwoordelijk voor alle incidentele of daaruitvolgende schade.

Tomb Raider II © & ™ 1997 Core Design Ltd. © & Published Eidos Interactive Limited 1999.
Alle rechten voorbehouden.

Notities

Attention

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation® Hardware Support.

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation® apparatuur.

Por favour, liama a los siguientes numeros de nuestro Servicio de Atencion ai Cliente si denes problemas con cuaiquler producto de hardware relacionado con la PlayStation®.

This product is exempt from classification under U.K. Law in accordance with the Video Standards Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated

Customer Service Numbers

- **Australia** 1300 365 911
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** 0450 199 000 500*
  (Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgien** 02 / 502 05 93
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** 33 23 24 04
  Åben Man-Tors 16.00-19.00
  Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** (09) 887 331
  "4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"
  Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten
- **France** 01 40 88 04 88
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** 01805 / 766 977
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Greece** (00 301) 6777701
  Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation
- **Ireland** (01) 4054022
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** 167 520 523
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Nederland** 0495 544 562
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** (09) 415 2446
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** 6679 9620
- **Portugal** (01) 318 7306
  Por favor, contacte os seguintés números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation
- **España** 902 102 102
  Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** 08 510 196 00
  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
- **Schweiz Suisse** 052 243 0 555 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen
- **UK** 0990 99 88 77
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

Tomb Raider II © & TM 1997 Core Design Limited.
© & Published Eidos Interactive Limited 1999. All Rights Reserved.

SLES-00718

"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5032921005524

EIDOS INTERACTIVE